
SIRWOOD
AZPIRI
OPERA SOFT

SIRWOOD

En la tercera era de los grandes magos, el gran Maestro Tarok, fundió un escudo dorado de los restos de un meteoro solar e hizo inscribir en él la siguiente leyenda:

«QUINTO DIA DEL QUINTO MES DE LA QUINTA ERA»

Poco después el gran mago murió y el escudo quedó custodiado en el templo sagrado de su aldea natal.

Desde entonces, según cuenta la leyenda, el escudo dorado protege a los habitantes de NARGOORT de todos los maleficios y las fuerzas del mal.

Pero el cuarto mes de la quinta era, el mago Amargol, amo y señor del castillo de los bosques, robó el escudo del templo porque había descubierto el significado de la inscripción, y sabía que en la fecha indicada el escudo se destruiría, pero no antes de reflejar el primer rayo del sol, y aquel que lo recibiera sería el sucesor del gran maestro Tarok, pasando a él todos sus poderes y los de sus antepasados.

Desde entonces en Nargoort las cosas iban de mal en peor, las cosechas se perdían, los animales enfermaban y el hambre y la miseria se iba apoderando del pueblo.

Fue el primer día del quinto mes, cuando Arn Sirwood, el pastor de Nargoort, decidió ir en busca del escudo a través del bosque de Amargol.

El resto de la historia ya la conoceréis, porque depende de vosotros.

Este juego consta de cuatro cargas independientes.

Primera carga:

Esta primera fase es un demo no jugable donde podremos ver el comienzo de esta historia, esto es, el robo del escudo por el mago Amargol y como el pequeño Arn Sirwood decide ir en su busca.

Segunda carga:

Esta se desarrolla en los bosques de Amargol donde conduciremos a Sirwood a través de treinta pantallas con un scroll de cuatro planos superpuestos, en una lucha sin igual con todo tipo de monstruos creados por Amargol.

No estaría de más que recogieras las seis vasijas de conjuros, que te darán la fuerza,

para poder arrancar la espada de Sablat de su piedra milenaria y de esta forma poder entrar en las cuevas del castillo, donde se desarrolla la próxima fase.

Tercera carga:

Ahora nos encontramos en las cuevas del castillo, un laberinto de entradas y salidas, pero sólo una que comunica con las mazmorras del castillo de Amargol.

Utiliza la espada de Sablat para someter a los enemigos que te salgan al paso y porque no, para escalar las intrincadas paredes de las cuevas.

Y no te olvides de reunir las piezas del papiro mágico que te dará la clave para abrir la puerta del castillo.

Cuarta carga:

El final de la aventura se acerca, el olor fétido del mago Amargol impregna las paredes de piedra del castillo.

A cada paso que damos un nuevo peligro nos acecha, un nuevo conjuro que destruir, una nueva magia que anular.

Y por fin llegamos a la torre del castillo; allí están Amargol y el Escudo Dorado. Los primeros rayos de sol están entrando por la claraboya de la torre.

Pero ¿será suficiente la espada de SABLAT para destruir a AMARGOL?

Eso, ¡descúbrelo tú mismo!

NOTA IMPORTANTE: Este juego tiene 4 cargas independientes.

En las versiones Amstrad, Msx tienes dos cargas en cada cara de la cinta.

En la versión Spectrum. La cara "A" tiene las cuatro cargas para los Spectrum 48K y 128+2A, y la cara "B" tiene las cuatro cargas para los Spectrum 128+2B,+2C y +3.

GARANTIA

OPERA SOFT, S.A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene la dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a OPERA SOFT, S.A.

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

	ATARI ST	
O y ←	•	Izquierda
P y →	○	Derecha
A y ↓	Control	Abajo
Q y ↑	Shift Izquierdo	Arriba
SPC	Shift derecho	Fuego

Control	Pausa (AMSTRAD)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop	Pausa (MSX)
BS	Retorno al menú (MSX)
M	Pausa (SPECTRUM)
G	Retorno al menú (SPECTRUM)
Control	Pausa (COMMODORE 64)
Restore	Retorno al menú (COMMODORE 64)
Break	Pausa (PC y Compatibles)
Borr	Retorno al menú (PC y Compatibles)
⊞	Pausa (AMSTRAD PCW)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD PCW)
Enter	Pausa (ATARI ST)
Delete	Retorno al menú (ATARI ST)
Enter	Pausa (COMMODORE AMIGA)
Esc	Retorno al menú (COMMODORE AMIGA)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD CPC	Disco	Teclee |CPM y pulsar Enter
	Cinta	Pulse CTRL +Enter simultáneamente
CARGA MSX	Disco	Introducir el disco en el ordenador y pulsar Reset
	Cinta	Teclee Bload "Cas:", R y pulsar Enter
CARGA SPECTRUM +2 Y +3		Seleccionar la opción cargador y pulsar
CARGA SPECTRUM 48K		Teclee Load"" y pulse Enter
CARGA COMMODORE 64 (Joystick 2)	Disco	Teclee Load "*",8,1 y pulsar Enter
	Cinta	Pulsar SHIFT y RUN/STOP simultáneamente
CARGA PC y COMPATIBLES		Introducir el disco 1 en la Unidad "A" y enceder el ordenador
CARGA AMSTRAD PCW		
PCW 8256/8512		Introducir el disco por la cara "A" y encender el ordenador
PCW 9512		Introducir el disco por la cara "B" y encender el ordenador
CARGA ATARI ST		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador
CARGA COMMODORE AMIGA		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador